

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi multimedia pembelajaran *berbasis adventure game* dengan model pembelajaran ARIAS untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Multimedia berhasil dikembangkan dengan menggunakan Construct 2. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari tahap analisis (analisis umum, pengguna, perangkat lunak, dan perangkat keras), tahap desain (desain materi, model, soal, *flowchart*, *storyboard*), tahap pengembangan (pengembangan antarmuka, pengujian *black box*, dan validasi ahli), tahap implementasi (penerapan multimedia) dan tahap penilaian. Secara keseluruhan, multimedia yang dikembangkan mendapatkan hasil penilaian dalam kategori “sangat baik” berdasarkan hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi.
2. Hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan multimedia mengalami peningkatan dilihat dari hasil indeks gain sebesar 0,41 yang berada pada kategori “sedang”. Hal ini menunjukkan implementasi multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model pembelajaran ARIAS dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.
3. Implementasi multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* mendapatkan respon positif dari 30 siswa yang menjadi responden. Hal ini ditunjukkan dengan hasil penilaian siswa terhadap multimedia yang berada pada kategori “baik” sehingga multimedia ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat digunakan untuk kesempurnaan penelitian selanjutnya. Beberapa saran dari peneliti adalah sebagai berikut:

1. Buatlah multimedia yang dengan model ARIAS untuk mata pelajaran yang lain sehingga dapat bermanfaat bagi siswa dan dapat menambah alat bantu guru dalam mengajar.
2. Dalam pengembangan selanjutnya, implementasi model ARIAS dalam game perlu diperhatikan dan dimaksimalkan lagi.
3. Sebaiknya *game* yang dibuat memiliki tingkat kesukaran yang berbeda di setiap level agar pengguna lebih tertantang.
4. Konten, latar musik, gambar dan animasi dalam *game* perlu dikembangkan lagi agar lebih menarik dan memotivasi sehingga siswa tidak menyadari bahwa mereka sedang belajar tapi berpikir bahwa mereka sedang bermain.
5. Penilaian media sebaiknya tidak hanya dilakukan oleh ahli media dan ahli materi saja tetapi juga oleh ahli dalam model pembelajaran yang digunakan.
6. Ada banyak hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa seperti media, metode atau model, cara mengajar guru, kondisi siswa, lingkungan dan lain sebagainya. Oleh karena itu pada penelitian selanjutnya jangan hanya terfokus pada faktor multimedia saja tetapi diperlukan juga alat ukur untuk mengetahui faktor-faktor lain yang dapat menyebabkan kenaikan atau penurunan hasil belajar tersebut.